





## NATHAN NEVER TRA PASSATO E FUTURO

ella lunga e variegata esistenza del fumetto italiano la fantascienza, soprattutto la fantascienza più classica, quella spaziale, non ha mai trovato un buon posto, e quando l'ha trovato non è mai durato troppo a lungo. Paradossalmente, i fumetti italiani di fantascienza più noti sono quelli apparsi fra le due guerre, in un periodo, cioè, che di solito viene indicato come sottosviluppato culturalmente, e quindi poco aperto alle novità ed alle influenze esterne.

Eppure, se andiamo a sfogliare le storie critiche del nostro fumetto, i repertori di personaggi, i regesti di titoli e testate, ci renderemo subito conto che le cose stanno proprio così. Si pensi solo alla saga di **Saturno contro la Terra** (1937) di Pedrocchi e Scolari, o a **Virus** (1939) di Pedrocchi e Molino, che sono rimasti nell'immaginario collettivo come esempi classici della fantascienza italiana a fumetti e che s'impongono nel ricordo e nella valutazione assai di più dei prodotti del dopoguerra.

Da ricordare anche **Raff** (1944) di Guerri e V. Cossio, che pure era di esplicita ispirazione raymondiana. Che raffronti si possono fare con la produzione successiva? L'unico è con **Selena** (1959) di Battaglia, perché tutti gli altri *comics* 

fantascientifici hanno delle caratteristiche ben particolari, o di destinazione, o di genere, o anche semplicemente di particolare periodicità, che hanno impedito d'imporli come un tipico fumetto di science fiction "moderno", il fumetto fantascientifico princeps di questi ultimi anni. Ci sono stati i serial per ragazzi ispirati ai giovani supereroi americani, come Junior (1960) di Ugolini, o Radar (1961) di Donatelli; ci sono state le eroine sexy del futuro, più o meno derivate dalla Barbarella (1962) di Forest, che apparvero in albi tascabili periodici, come Alika (1965). Selene (1965). Uranella (1966). Gese-

bel (1966), Cosmine (1973); c'è stato il Neutron (1965) di Crepax, che voleva essere un tipo di fantascienza "adulta" nel tratto e nel testo, ma che ha ben presto lasciato il passo, sia come protagonista vero e proprio, sia addirittura come intestazione, alla sua "spalla" Valentina; c'è stato Joe Galaxy (1978) di Mattioli, divertentissima e folle satira della space opera, così come, in tono più soft e più onirico. il Rov Mann (1987) di Sclavi e Micheluzzi; ci sono stati gli anti-eroi,

un po' *underground* e un po' "impegnati", come Ranxerox (1980) di Tamburini e Liberatore e Ramarro (1986) di Palumbo: e c'è infine il ritorno della eroina *sexy* con **Druuna** (1985) di Eleuteri Serpieri, in cui il delirio grafico ed erotico viene portato alle estreme conseguenze.

Nessuno di questi personaggi, però, per una ragione o per l'altra, per il suo carattere, struttura, periodizzazione, destinazione, si può considerare il tipico fumetto fantascientifico italiano dal 1945 ad oggi.

Almeno sino alla comparsa di **Nathan Never**, uscito in albi mensili nelle edicole il 18 giugno 1991, dopo una gestazione di almeno tre anni.

Un fumetto che ha, al contrario dei precedenti, tutte le caratteristiche di soggetto, disegno e periodicità regolare da imporlo ad un pubblico, anche smaliziato, di appassionati di fantascienza e non.

Stanno a dimostrarlo tutta una serie di dati e di iniziative collaterali che rivelano la "presa" ed il consolidamento del personaggio presso il pubblico più vario: la vendita di almeno 200 mila copie per albo mensile, e la sua traduzione in Francia; la creazione di un videogioco dovuto a Roberto Genovesi (Genias, 1992), dei Tarocchi di Nathan Never di Nicola Mari (Scarabeo.

1992), di un gioco di ruolo sempre ideato da Roberto Genovesi (Stra-

telibri, 1993).

«L'idea di creare un personaggio nostro, che avesse determinate caratteristiche, risale ai primi anni Ottanta», ricorda Bepi Vigna che, con Michele Medda e Antonio Serra, è l'ideatore e il soggettista della serie.

Il progetto venne presentato all'editore Sergio Bonelli nel 1989 e, dopo essere stato rifinito nei minimi particolari, è approdato nelle edicole trionfalmente.

affiancandosi così a **Dylan Dog** e **Martin Mystère**. A imporlo è stato innanzitutto il disegno di Claudio Castellini (cui si devono anche le copertine degli albi), affiancato nella sua fatica mensile anche da Dante e Francesco Bastianoni, Germano Bonazzi, Stefano Casini, Nicola Mari, i fratelli Esposito, Pino Rinaldi, Romeo Toffanetti, Roberto De Angelis.

Perché l'Agente Speciale Alfa ha centrato nel segno e si è subito imposto? I motivi sono parecchi e concomitanti. In primo luogo ha riempito un vuoto: non era esistito e non esisteva – lo si è detto – un fumetto di science fiction allo stesso tempo "popolare", moderno e di qualità.

Per secondo, il fumetto è stato pensato e realizzato da un trio di autori fra loro già affiatati per trascorse esperienze, ma soprattutto appassionati dell'universo fantascientifico letterario, cinematografico e fumettistico, quindi da autori che ne conoscono i risvolti, i meccanismi, i cliché, che lo "amano" come si può vedere dai frequenti riferimenti contenuti nei loro soggetti. In terzo luogo, Nathan Never non è soltanto un personaggio, pur con un suo "spessore" biografico e psicologico, ma ha un intero mondo, un'intera società alle sue spalle, in cui agisce e si muove, società che Medda, Serra e Vigna hanno ricostruito pazientemente nei tre anni

di lavoro preparatorio e che continuano a sviluppare in progress. Quarto: tale mondo futuro, questa società di un domani non lontanissimo, ha colpito l'immaginazione dei lettori, più che per i riferimenti socio-politici al nostro oggi (come si suol dire con un luogo comune), per inserirsi in modo abbastanza nuovo ed originale in quel tipo di fantascienza cui gli appassionati ed il grande pubblico sono abituati

ormai da una quindicina d'anni: si pensi a film come Alien (1979), Blade Runner (1982), Tron (1982), Terminator (1984), Robocop (1987), Predator (1987), con la loro mescolanza di civiltà tecnologicamente avanzate ma moralmente e socialmente degeneri, di cibernetica e lotta primordiale per la sopravvivenza, di architetture avveniristiche ma allo stesso tempo gotiche; e si pensi ad una narrativa che di questi film è stato il retroterra culturale e ispiratore, come gli imperi stellari di Hamilton e Van Vogt, le megacittà galattiche di Asimov, le metropoli complesse e decadenti di Dick e, in subordine, i nuovi universi elettronici dei vari Gibson, Sterling e Swanwick.

Insomma, tutto - ritengo - era pronto nel pubblico per accogliere favorevolmente Nathan Never, nonostante le riserve di Sergio Bonelli nei confronti di una fantascienza apertamente futuribile, ma abbastanza più complessa come scenari e motivazioni.

Ma quel che personalmente ho più apprezzato nella serie di Medda, Serra e Vigna è il loro continuo ammiccamento al genere fantascienza e al... passato. I riferimenti a romanzi, film e personaggi della science fiction è frequentissimo ed è un piacere rintracciarlo: ad esempio, nelle due storie ospitate in questo albo, ecco lo scenario chiaramente ispirato alla prima par-

> te di 2001 odissea nello spazio per Luna (1991), e in Talia (1993), a parte il soggetto, l'incipit che è quello di Neuromante di Gibson. Ouanto al secondo punto, che sembra trarre origine anch'esso dal film di Kubrick (pensate ai valzer di Strauss), qui ci sono nel primo caso i versi degli antichi poeti italiani, e nel secondo i volti e le figure indimenticabili della Hayworth e di Glenn Ford.

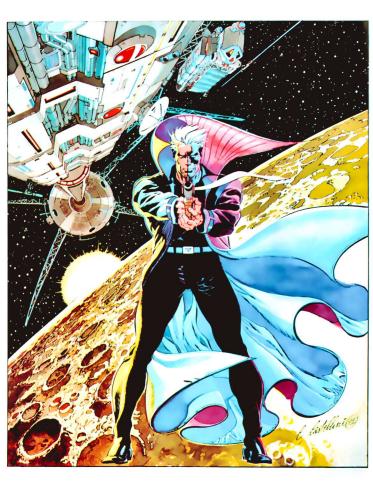
Ma è lo stesso Nathan Never un inestricabile e inconfondibile groviglio di passato e di futuro: oltre al suo essere macerato dai ricordi. c'è il suo amore per le cose antiche, dai dischi di vinile ai libri, e addirittura il suo abbigliamento, con quel mantellone svolazzante e dal collo alto che ricorda quasi gli antichi cavalieri di ventura. Sono questi, io penso, gli ingredienti che hanno portato al successo Nathan Never, sia evidenti ed esteriori, sia più riposti, più segreti. Un mondo futuro terribile e spietato, che porta all'esasperazione i difetti del nostro presente, certo, ma in cui s'insinua anche una sottile, struggente nostalgia del passato, personale e collettivo.

Gianfranco de Turris

TALIAN

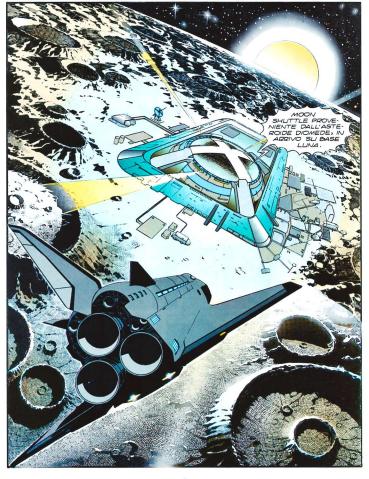
POEME





## LUNA





























































NO.
HO SEMPRE
VISSUTO GUASSU: MIO NONNO
NON HA MAI VO:
LUTO DARMI
SOLDI PER IL VIAGGIO.: SA CHE SE
ANDASSI VIA;
POI NON TOR:
NEREI:







E' IL PUNTO

0



"DOVRANNO PASSARE DI LI`PER TRASPORTARE MEMPHIS IN INFER-MERIA..."



































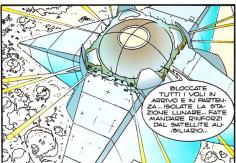
































...E NON TENTATE SCHERZICONI CONDITION CON I CONDITION CON I CONDITION CON I CONDITION CONTINUE CONTIN





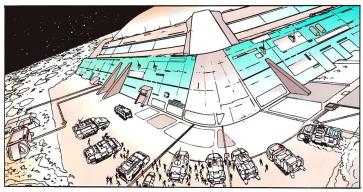






L'ASSEGNO.





















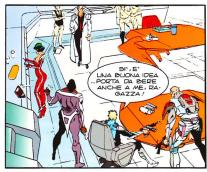






















































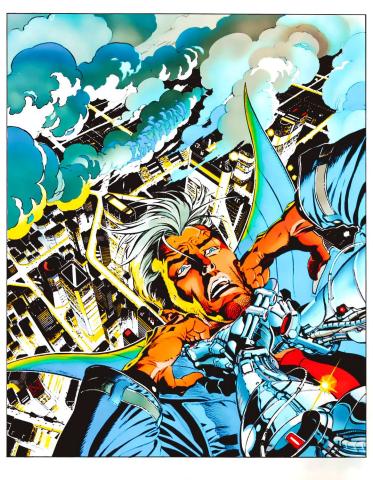








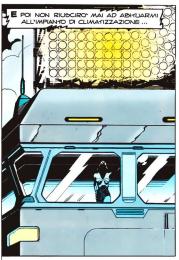




## TALIA

































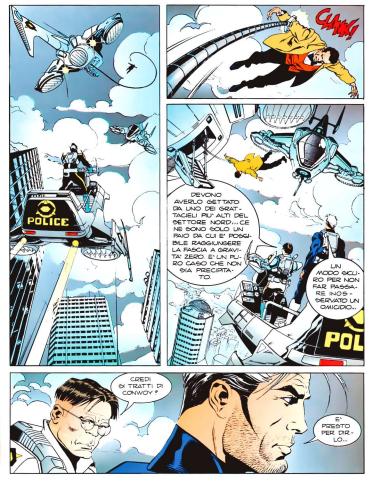












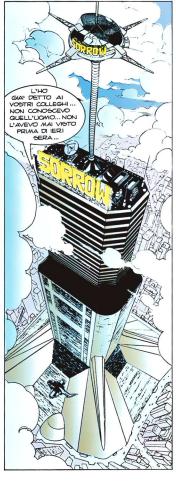




















































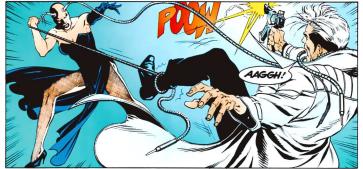






































OLUELLI
CHE LUI HA
FREGATO LO
VOLEVANO
MORTO, NON
E' LIN CAPRIC
CON
SECON
SECO

















































... e nessuna astronale po tra' mai por farci abba sanaa lontano, perche froveremo sempre le sesse storie che si ripetono uguali...

